

Japanese Utility Model Registration No. 3080552 (U3080552)

Registered: July 11, 2001

Issued: September 28, 2001

Int'l Cl. G11B 33/10, G06K 19/00

Application No. 2001-1557 (U2001-1557)

Filed: March 23, 2001

Registrant: Katsuji Kamai

Inventor: Katsuji Kamai

---

(54) STORAGE MEDIUM

(57) Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a storage medium capable of grasping information stored in a storage medium at a glance without seeing a label.

SOLUTION: A storage medium is mounted on a three-dimensional shaped product of a person, a character, an animal, a robot, a doll, a figure, a tool, a weapon, an electric appliance, a structure, an airplane, a helicopter, a vessel, a train, a vehicle or the like. The storage medium stores information relating to the three-dimensional shaped product, such as still image data, moving image data, voice data, URL or the like.

(11) 实用新案登録番号

實用新案登録第3080552号  
(U3080552)

(24)登録日 平成13年7月11日(2001.7.11)

(51)Int.Cl. <sup>1</sup>	識別記号	F I	
G 1 1 B 33/10	6 0 2	G 1 1 B 33/10	6 0 2 Q
G 0 6 K 19/00		G 0 6 K 19/00	Q

評価書の請求 有 請求項の数33 OL (全 8 頁)

(21)出願番号 実願2001-1557(U2001-1557)

(22)出願日 平成13年3月23日(2001.3.23)

(73) 実用新案権者 301019242  
釜井 克二  
東京都世田谷区上北沢 4 丁目29番 8 - 404  
号

(72) 考案者 釜井 克二  
東京都世田谷区上北沢 4 丁目29番 8 - 404  
号

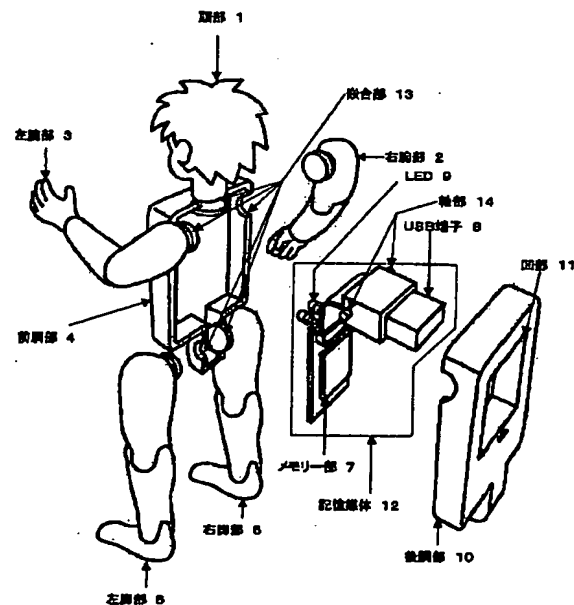
(74) 代理人 100088214  
弁理士 生田 哲郎 (外 1 名)

(54) 【考案の名称】 記憶媒体

(57) 【要約】

【課題】記憶媒体に格納している情報をラベルを見ることなく、一目で把握することが可能な記憶媒体を提供することを目的とする。

【解決手段】人物、キャラクタ、動物、ロボット、人形、造形物、工具、兵器、電化製品、構造物、飛行機、ヘリコプター、船舶、電車、自動車等の3次元形状物に具備されている記憶媒体であって、前記記憶媒体は前記3次元形状物に関する情報、例えば、静止画データ、動画データ、音声データ、URL等を格納している記憶媒体である。



1

## 【実用新案登録請求の範囲】

【請求項1】3次元形状物に具備されている記憶媒体であって、前記記憶媒体はコンピュータと接続可能な端子を有しており、且つ前記記憶媒体は前記3次元形状物に関する情報を格納していることを特徴とする記憶媒体。

【請求項2】前記記憶媒体は、格納している前記3次元形状物に関する情報を前記端子を介して前記コンピュータに表示することを特徴とする請求項1に記載の記憶媒体。

【請求項3】前記記憶媒体は、前記3次元形状物に内設、内蔵又は外付けされていることを特徴とする請求項1又は請求項2に記載の記憶媒体。

【請求項4】前記3次元形状物は、人物、キャラクター、動物、ロボット、人形、造形物、工具、兵器、電化製品、構造物、飛行機、ヘリコプター、船舶、電車、自動車のいずれかの形状を含むことを特徴とする請求項1から請求項3のいずれかに記載の記憶媒体。

【請求項5】前記3次元形状物に関する情報として、前記3次元形状物に関する静止画データ、動画データ、音声データ、テキストデータ、URLのいずれかを含むことを特徴とする請求項1から請求項4のいずれかに記載の記憶媒体。

【請求項6】前記3次元形状物が、金属及び／又はプラスチック及び／又は合成樹脂から成ることを特徴とする請求項1から請求項4のいずれかに記載の記憶媒体。

【請求項7】前記記憶媒体は、半導体メモリであることを特徴とする請求項1から請求項3のいずれかに記載の記憶媒体。

【請求項8】前記記憶媒体は、磁気ディスク、光ディスク、光磁気ディスクのいずれかであることを特徴とする請求項1から請求項3のいずれかに記載の記憶媒体。

【請求項9】前記端子として、USB端子が付されていることを特徴とする請求項1又は請求項2に記載の記憶媒体。

【請求項10】前記人物として、人間、タレント、芸能人、映画俳優、スポーツ選手を含むことを特徴とする請求項4に記載の記憶媒体。

【請求項11】前記キャラクターとして、アニメキャラクター、ゲームキャラクター、マスコットキャラクターを含むことを特徴とする請求項4に記載の記憶媒体。

【請求項12】前記造形物として、建築物、彫刻、絵画額縁、ミニチュア、玩具やたばこのパッケージ、食器、家具を含むことを特徴とする請求項4に記載の記憶媒体。

【請求項13】前記工具として、かなづち、ドライバー、ニッパー、ナイフを含むことを特徴とする請求項4に記載の記憶媒体。

【請求項14】前記兵器として、武器、拳銃、刀剣、甲冑、戦車等の陸上兵器、軍艦、ロケットを含むことを特徴とする請求項4に記載の記憶媒体。

2

【請求項15】前記電化製品として、コンピュータ、電子手帳、電卓、テレビ、冷蔵庫、洗濯機、炊飯器、電気スタンド、電話を含むことを特徴とする請求項4に記載の記憶媒体。

【請求項16】前記構造物として、宇宙船、人工衛星、宇宙ステーションを含むことを特徴とする請求項4に記載の記憶媒体。

【請求項17】前記自動車として、スポーツカー、乗用車、トラック、バス、工事車両、緊急車両、公共車両を含むことを特徴とする請求項4に記載の記憶媒体。

【請求項18】3次元形状物に具備されている記憶媒体であって、前記記憶媒体はコンピュータと接続可能な端子を有していることを特徴とする記憶媒体。

【請求項19】前記記憶媒体は、前記端子を介して前記コンピュータの情報を格納することを特徴とする請求項18に記載の記憶媒体。

【請求項20】前記記憶媒体は、前記3次元形状物に内設、内蔵又は外付けされていることを特徴とする請求項18又は請求項19に記載の記憶媒体。

【請求項21】前記3次元形状物は、人物、キャラクター、動物、ロボット、人形、造形物、工具、兵器、電化製品、構造物、飛行機、ヘリコプター、船舶、電車、自動車のいずれかの形状を含むことを特徴とする請求項18から請求項20のいずれかに記載の記憶媒体。

【請求項22】前記3次元形状物が、金属及び／又はプラスチック及び／又は合成樹脂から成ることを特徴とする請求項18から請求項21のいずれかに記載の記憶媒体。

【請求項23】前記記憶媒体は、半導体メモリであることを特徴とする請求項18から請求項20のいずれかに記載の記憶媒体。

【請求項24】前記記憶媒体は、磁気ディスク、光ディスク、光磁気ディスクのいずれかであることを特徴とする請求項18から請求項20のいずれかに記載の記憶媒体。

【請求項25】前記端子として、USB端子が付されていることを特徴とする請求項10又は請求項19に記載の記憶媒体。

【請求項26】前記人物として、人間、タレント、芸能人、映画俳優、スポーツ選手を含むことを特徴とする請求項21に記載の記憶媒体。

【請求項27】前記キャラクターとして、アニメキャラクター、ゲームキャラクター、マスコットキャラクターを含むことを特徴とする請求項21に記載の記憶媒体。

【請求項28】前記造形物として、建築物、彫刻、絵画額縁、ミニチュア、玩具やたばこのパッケージ、食器、家具を含むことを特徴とする請求項21に記載の記憶媒体。

【請求項29】前記工具として、かなづち、ドライバー、ニッパー、ナイフを含むことを特徴とする請求項2

1に記載の記憶媒体。

【請求項30】前記兵器として、武器、拳銃、刀剣、甲冑、戦車等の陸上兵器、軍艦、ロケットを含むことを特徴とする請求項21に記載の記憶媒体。

【請求項31】前記電化製品として、コンピュータ、電子手帳、電卓、テレビ、冷蔵庫、洗濯機、炊飯器、電気スタンド、電話を含むことを特徴とする請求項21に記載の記憶媒体。

【請求項32】前記構造物として、宇宙船、人工衛星、宇宙ステーションを含むことを特徴とする請求項21に記載の記憶媒体。

【請求項33】前記自動車として、スポーツカー、乗用車、トラック、バス、工事車両、緊急車両、公共車両を含むことを特徴とする請求項21に記載の記憶媒体。

【図面の簡単な説明】

【図1】 人間モデルに具備される記憶媒体を形成する過程を示した図である。

【図2】 USB端子が後胴部に格納されている場合を示した図である。

【図3】 USB端子が後胴部から突出している場合を\*20

\*示した図である。

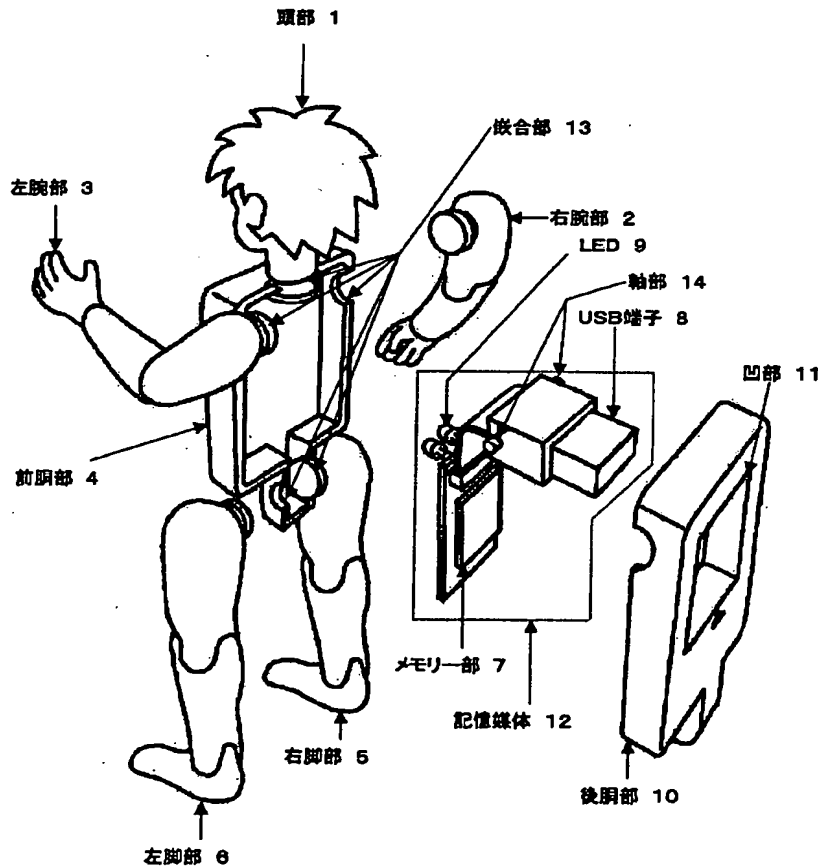
【図4】 全体を示した図である。

【図5】 自動車モデルに記憶媒体が具備される場合を示した図である。

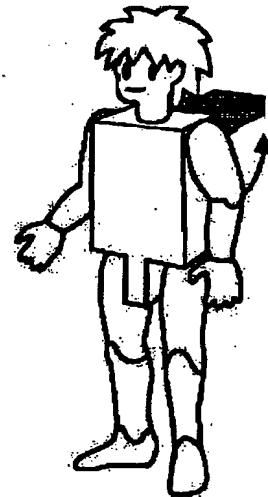
【符号の説明】

- 1：頭部
- 2：右腕部
- 3：左腕部
- 4：前胴部
- 5：右脚部
- 6：左脚部
- 7：メモリー部
- 8：USB端子
- 9：LED
- 10：後胴部
- 11：凹部
- 12：記憶媒体
- 13：嵌合部
- 14：軸部

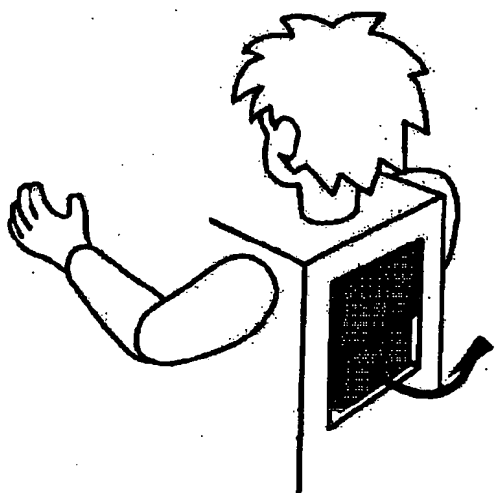
【図1】



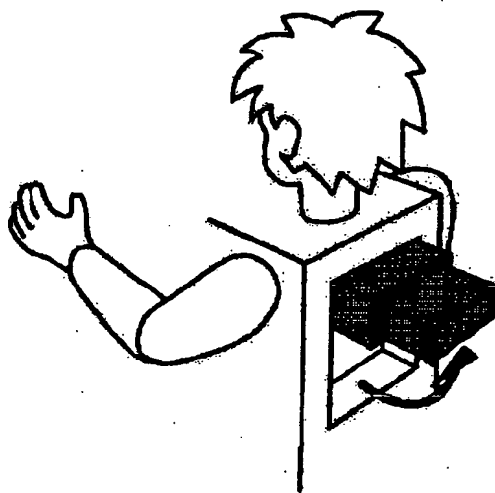
【図4】



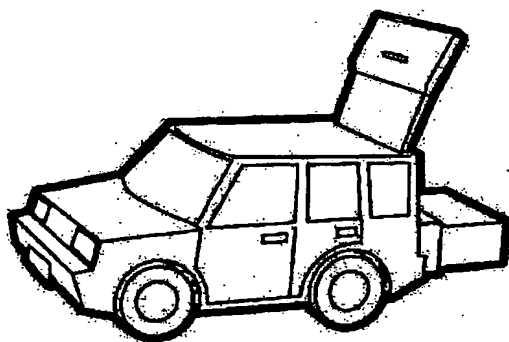
【图2】



【图3】



【图5】



## 【考案の詳細な説明】

## 【0001】

## 【考案の属する技術分野】

本考案は記憶媒体に関する。更に詳しくは、金属、プラスチック、合成樹脂等から形成され、人物、キャラクタ、動物、ロボット、人形、造形物、工具、兵器、電化製品、構造物、飛行機、ヘリコプター、船舶、電車、自動車等の形状を有する3次元形状物に具備され、情報を格納する記憶媒体に関する。

## 【0002】

## 【従来技術】

従来、記憶媒体としてはFD（フロッピーディスク）、CD-ROM、DVD-ROM、MO、Zip、ハードディスク等が知られている。又、携帯電話、デジタルカメラ等に用いる為の記憶媒体として、上記の記憶媒体の他に半導体メモリ等の小型の記憶媒体が開発され、一般的に使用されている。

## 【0003】

## 【考案が解決しようとする課題】

これら従来の記憶媒体は、磁気ディスク、光ディスク、半導体メモリ等であり、それらの形状は直方体、円盤型、カード型のいずれかの形状である。これらはコンピュータや電子機器に挿脱する、設置する等の為に効率的な形状である必要性があり、それにより上記のような形状となっているのである。

## 【0004】

上記のような形状をした記憶媒体は、一目見ただけではその記憶媒体にどのような情報が格納されているかを判別することは困難である。その為記憶媒体に格納している情報の内容をラベルや記憶媒体のケース（あるいはディスク自体）に書き記す、情報の内容を書き記したラベル等を記憶媒体（あるいはディスク自体）に貼付する、あるいは印刷する等の手法により、識別する手法が存在する。

## 【0005】

しかし上記のような手法の場合、単にラベル等を書き記す、あるいは印刷する等のみであって、記憶媒体に記載された文字を判読しなければならず、一目で記憶媒体に格納している情報コンテンツの把握が困難である。

## 【0006】

## 【課題を解決するための手段】

本考案は、記憶媒体が3次元形状物（例えば人間の形状）に具備されており、記憶媒体には3次元形状物に関する情報（例えば人間に関する情報）を格納することによって上記問題点を解決した。即ち、外観と記憶媒体の情報が関連づけられていることにより、一目で記憶媒体に格納している情報の把握を可能とするものである。又、自動車のみならず飛行機、船舶、建築物、人物、人形（フィギュア）等の形状であって、記憶媒体に格納している情報として、飛行機に関する情報、船舶に関する情報、建築物に関する情報、人形（フィギュア）等に関する情報（静止画データ、動画データ、音声データ、テキストデータ、URL等）であっても良く、その用途に合わせて変更すれば良い。

## 【0007】

又場合によっては、予め定められた情報が格納されているのではなく、情報が記憶されていない記憶媒体が3次元形状物に具備されており、ユーザが自ら情報を記憶媒体に格納することによって、3次元形状物の形状毎に情報を自ら識別できるように分類して格納しても良い。即ち従来はラベルや印刷等の2次元データによって記憶媒体内の情報を識別していたが、3次元形状物、即ち形状によって識別することが可能となる。

## 【0008】

加えて、記憶媒体はコンピュータと接続する為の端子（例えばUSB端子）を有しており、この端子を介してコンピュータと接続後、記憶媒体に格納している情報をコンピュータに自動的に表示させる。これによりユーザは容易に記憶媒体の識別が可能となり、迅速に必要な情報を閲覧できることとなる。

## 【0009】

## 【考案の実施の形態】

本考案の実施態様の一例として、人間の形状を模した場合を図1から図3に示す。図1は人間の形状を模した場合の記憶媒体を形成する過程を示した図であり、図2にUSB端子8が後胴部10の凹部11内に格納されている状態の図、図3にUSB端子8が後胴部10から突出している状態の図を示す。図4に全体図

を示す。

【0010】

図1に示すように、人間の形状を模した3次元形状物に具備される記憶媒体12を作成する為に、頭部1、右腕部2、左腕部3、前胴部4、右脚部5、左脚部6、後胴部10を各1ずつ成型する。これらの素材として、金属、プラスチック、合成樹脂等の素材がその一例としてあげられる。記憶媒体12は情報を記憶するメモリー部7、コンピュータ側のUSB端子との接合を行うUSB端子8、メモリー部7に於いて情報の処理が行われていることを示すLED9を有している。又LED9は必ずしも必要ではないが、ユーザに対してメモリー部7に於いて情報の処理が行われていることを明示する為に、設けることが好適である。本実施態様に於いては記憶媒体12の一例として半導体メモリーを用いるが、他の記憶媒体であっても良い。

【0011】

後胴部10にはUSB端子8を出し入れする為の凹部11を設けることが好適であり、その大きさはUSB端子8が嵌挿する大きさが好適である。

【0012】

前胴部4には頭部1、右腕部2、左腕部3、右脚部5、左脚部6が可動するようにこれらとの嵌合部13を設ける。前胴部4に記憶媒体12を内蔵させ固定する。この際にLED9が外部から見える状態に固定する。又前胴部4に設けた5つの嵌合部13に頭部1、右腕部2、左腕部3、右脚部5、左脚部6を嵌合する。

【0013】

前胴部4と後胴部10とを接着剤等を用いて接合する。その際にUSB端子8の軸部14を軸としてUSB端子8が回動出来るように軸部14を凹部11に設けた欠切部（図示せず）と嵌合するように前胴部4と後胴部10とを接合する。

【0014】

以上のように作成された3次元形状物に具備された記憶媒体12を（図4参照）、USB端子8等を用いてコンピュータに接続することにより記憶媒体12は、コンピュータに対して格納している情報を実行、例えば動画データを再生した



り関連する情報が記載されたホームページを表示したりする。この際に記憶媒体12をコンピュータが認識できない場合にはその記憶媒体12のドライバを、インストーラを用いて自動的／手動でインストールさせ認識できるようにするのは当然である。

#### 【0015】

本考案の他の実施例として3次元形状物として自動車である一例を図5に示す。この場合、記憶媒体12は図5に示すように金属、合成樹脂、プラスチック等により形成されている3次元形状物（この場合は自動車）に内設しており、この記憶媒体12のUSB端子8をコンピュータと接続することによって、記憶媒体12に格納している情報からコンピュータを介して自動車に関する音楽データ、静止画データ、動画データ、テキストデータ等が再生される。

#### 【0016】

本実施態様に於いては、記憶媒体12が前胴部4に内蔵する場合を説明したが、その他に記憶媒体12が前胴部4／後胴部10に外付けされていても良いことは当然である。又、本実施態様に於いては予め記憶媒体12に格納している情報と記憶媒体12が具備されている3次元形状物とが関連づけられている場合を説明したが、情報が格納されていない記憶媒体12に3次元形状物に具備された記憶媒体12のユーザが自ら好きな情報を記憶媒体12に格納しても良い。この場合には、従来、ユーザがラベルやディスクに書き込んでいた識別情報が、記憶媒体12を具備している3次元形状物の形、色によってその識別情報の代替となり、3次元形状物を見るだけで、記憶媒体12に格納している情報をユーザは識別できることとなる。

#### 【0017】

##### 【考案の効果】

本考案に於いて、従来定型的であった記憶媒体の外観を3次元形状物に具備することによって、ラベルや印刷等の2次元データを見ることなく一目で記憶媒体に格納している情報の把握が可能となる。